

Rebecca Williams: Theme Park Fandom: Spatial Transmedia, Materiality and Participatory Cultures

Amsterdam: Amsterdam UP 2020 (Transmedia), 260 S., ISBN 9789462982574, EUR 125,29

Williams' *Theme Park Fandom* ist eine weitere Publikation aus der ausgesprochen vielseitigen und empfehlenswerten Reihe „Transmedia“ der Amsterdam University Press. *Theme Park Fandom* positioniert sich als Standardwerk für all jene, die zukünftig zu Freizeit- und Vergnügungsparks, Fantourismus (z.B. Drehorte als Pilgerstätten), Konsumkultur, Merchandising sowie zum Eventcharakter von Fankulturen forschen werden. Die Erkenntnisse der Studie sind darüber hinaus zur Beforschung von Conventions und Cosplay sowie zu Arcades, Malls und Jahrmärkten als Räumen fankultureller Aktivität anschlussfähig. Williams' Buch lädt geradezu dazu ein und macht Lust darauf, von ihm ausgehend bestimmte Orte neu zu entdecken, die bisher im wissenschaftlichen Diskurs eher herabgewürdigt oder überhaupt nicht beachtet wurden. Genau aus dieser Beobachtung heraus motiviert Williams ihre Studie: Themenparks wie Disneyland, Disney World, Magic Kingdom, EPCOT oder das Universal Resort Orlando seien bislang lediglich als kapitalistische Konsumhöhlen (vgl. S.13f.) abgewertet und ihre Besucher_innen als „naïve, controlled and duped“ (S.11) herabgewürdigt worden. Williams zieht hier Parallelen zur wissenschaftlichen Haltung gegenüber Fankulturen an sich, die vor Arbeiten wie Henry Jenkins' *Textual Poachers: Television Fans*

& *Participatory Culture* (New York: Routledge, 1992) oder Camille Bacon-Smiths *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1992) ebenfalls grundsätzlich ablehnend gewesen sei.

Gerahmt von Einleitung und Konklusion hat Williams ihr Buch in sechs Themenkapitel aufgeteilt, die jeweils auch gut für sich allein stehen können, gemeinsam aber der Logik eines Themenparkbesuchs von Vorbereitung und Ankunft über den Aufenthalt vor Ort bis zur nachfolgenden Reflexion nachempfunden sind (vgl. S.23). Auf die Einleitung folgt das Kapitel „Understanding the Contemporary Theme Park: Theming, Immersion and Fandom“, in dem es um eine historische Aufarbeitung der Entwicklung und Definition von Themenparks mit besonderem Fokus auf Orlando als ‚Freizeitparkwelthauptstadt‘ geht (vgl. S.43). Hier werden auch die wesentlichen wissenschaftlichen Konzepte eingeführt, auf denen die Studie fußt: „work on themed space and place, transmediality and convergence, fan spaces and pilgrimage, distinction and cultural value, and self-identity and narrative“ (S.41).

Vorbereitung und Planung stehen im Zentrum des dritten Kapitels. Während Fans einerseits diverse soziale Netzwerke zum Austausch und zur

Vorbereitung ihres Themenparkbesuchs nutzen können, dienen andererseits die offizielle App MyMagic+ von Disney oder elektronische Armbänder wie MagicBand nicht nur der Erleichterung des Besuchs, sondern sie operieren auch als Kontroll- und Steuerungswerkzeuge. In diesem Kapitel führt Williams auch den Begriff ‚*baptic fandom*‘ ein, unter dem sie die „physical and bodily sensations of touch and sensory experience“ (S.80) fasst, die fankulturellen Erfahrungen häufig eingeschrieben sind.

Das vierte Kapitel „Extending the Haunted Mansion: Spatial Poaching, Participatory Narratives and Retrospective Transmedia“ fokussiert anhand des 1969 eröffneten Disneyland-Rides *The Haunted Mansion* das Fahrgeschäft als Teil einer inkohärenten transmedialen Erzählwelt, die über einen langen Zeitraum hinweg in der wechselseitigen Interaktion von Disney und den Fans mit Bedeutungen versehen und konstruiert wird. Dem Treffen mit fiktionalen Figuren innerhalb des Themenparks, deren plötzliche Leibhaftigkeit sie zu Celebrities macht, ist das nächste Kapitel gewidmet. Auf anschauliche und unterhaltsame Art werden hier die komplexen Verflechtungen von Immersion, Partizipation und ihre affektive Signifikanz für den Fan adressiert, die diese Begegnungen kennzeichnen.

Das immersive Potential von „culinary paratexts“ (S.151) wie – nehmen wir *Harry Potter* als Beispiel – Butterbier und Schokofröschen, die im The-

menpark erworben und konsumiert werden können, und von Themenrestaurants wie dem Tropfenden Kessel stehen im Mittelpunkt des nächsten Kapitels. Je authentischer solche Objekte von den Fans rezipiert werden, umso überzeugender wird die hyperdiegetische Erfahrung der konstruierten Welt des Themenparks (vgl. S.159ff.).

Im siebten Kapitel geht es dann einerseits um den Erwerb von Merchandising-Artikeln im Park, aber andererseits auch um das Sichtbarmachen von Fandom über Kleidung und Cosplay. „Replacing and Remembering Rides: Ontological Security, Authenticity and Online Memorialization“ führt die Leser_innen als letztes Themenkapitel aus dem Freizeitpark zurück in die eigenen vier Wände und beschreibt am Beispiel von geschlossenen oder veränderten Rides die sorgfältigen archivierenden Praktiken von Themenparkfans.

Mit *Theme Park Fandom* bereichert Williams die gegenwärtige Fanforschungslandschaft um ein lebendig und zugänglich geschriebenes Werk, dem es gelingt, die Leser_innen in seiner Anschaulichkeit in die Welt des Themenparks eintauchen zu lassen und dabei eigene Erfahrungen zu reflektieren. Die neu eingeführten Begrifflichkeiten werden sich sicherlich als produktiv für weitere Forschungsarbeiten erweisen, da fallen ein paar Redundanzen im Verlauf des Buchs nicht negativ ins Gewicht.

Vera Cuntz-Leng (Marburg)